

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Pengembangan multimedia pembelajaran berbentuk komik dengan alur cerita berangkai dengan harapan untuk bisa mengidentifikasi *lack of knowledge* (kurangnya pengetahuan) siswa dalam memahami materi rumus dan fungsi pada Ms. Excel telah dihasilkan dengan hasil yang sangat baik. Untuk bisa mengidentifikasi *lack of knowledge* siswa, pada multimedia pembelajaran komik, dibuat alur cerita yang bercabang-cabang atau berangkai. Dengan alur cerita semacam ini, akan menghindari kecurangan siswa dalam belajar. Siswa akan melewati alur cerita berdasarkan pengetahuannya masing-masing. Kemudian, pada komik dicantumkan beberapa soal atau permasalahan yang harus dijawab oleh siswa. Soal atau pertanyaan ini yang akan membedakan alur cerita yang dijalani oleh setiap siswa. Selanjutnya, pada komik juga dicantumkan hasil rekapitulasi jawaban siswa sebelumnya. Rekapitulasi jawaban siswa dibedakan atas tiga warna yaitu putih artinya jawaban benar, biru artinya kurang tepat, dan merah artinya jawaban salah. Pemberian warna pada rekapitulasi jawaban pada akhir komik ini dijadikan cara untuk mengidentifikasi *lack of knowledge* siswa dan hasil yang diperoleh adalah sangat cocok untuk diterapkan. Untuk membuktikan bahwa pewarnaan rekapitulasi jawaban berhasil

mengidentifikasi *lack of knowledge*, dilakukan juga pemberian soal tertulis secara manual kepada beberapa orang siswa. Hasil yang diperoleh dengan memakai multimedia dan tanpa memakai multimedia menunjukkan *lack of knowledge* yang sama. *Lack of knowledge* yang diidentifikasi antara lain terletak pada cara penulisan rumus, kurangnya pemahaman tentang guna fungsi-fungsi, salah pemakaian fungsi pada Ms. Excel.

## 5.2 REKOMENDASI

Dari penelitian dan pengembangan multimedia berbentuk komik yang telah dilaksanakan, ada beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan peneliti diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi pihak sekolah khususnya guru TIK, multimedia pembelajaran berbentuk komik yang telah dikembangkan ini dapat digunakan oleh guru pada saat menemukan materi yang sesuai sebagai inovasi sumber belajar. Selain itu guru pun dapat memberikan multimedia pembelajaran berbentuk komik ini kepada siswa agar siswa dapat belajar mandiri. Dengan begitu selain mendapatkan hiburan, siswa pun mendapatkan pengetahuan dari multimedia pembelajaran berbentuk komik.
2. Multimedia yang dikembangkan masih memiliki berbagai keterbatasan baik dalam penampilan, segi interaktifitas, fitur yang disediakan, gambar-gambar serta penggunaan kata-kata pada komik dan alur cerita dari komik itu sendiri. Oleh karena itu, untuk peneliti selanjutnya yang berkenaan dengan multimedia pembelajaran berbentuk komik,

diperlukan penelitian dan pengembangan yang lebih mendalam agar dapat menghasilkan produk yang lebih baik lagi.